

2. Pergerakan tubuh dari tokoh Bella dan Lara yang difokuskan pada *exaggeration, follow-through*, badan bagian atas

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari skripsi ini adalah untuk menganalisis pergerakan karakter pada animasi edukatif untuk sekolah dasar pada animasi Bermain Congklak. Penulis ingin memberikan wawasan kepada pembaca tentang teknik animasi yang akan digunakan oleh animator dalam pembuatan animasi edukatif yang berfokus untuk edukasi sekolah dasar. Kepentingan skripsi ini pada bidang ilmu yang diteliti oleh penulis adalah dengan memberikan pendekatan yang baru tentang pergerakan tokoh yang digunakan dalam pembuatan video edukatif.

2. STUDI LITERATUR

Sesuai dengan latar belakang yang ditulis penulis, maka penulisan skripsi ini akan menggunakan beberapa teori yang akan digunakan oleh penulis yaitu, teori *Motion Graphic*, tokoh animasi, video edukatif, sekolah dasar, bermain congklak, *exaggeration*, Bahasa tubuh untuk percakapan, dan kemampuan kognitif anak sekolah dasar.

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

Motion Graphic

Motion Graphic adalah sebuah media instrumen dari gabungan elemen visual seperti bentuk, gambar, teks, yang digerakan dengan rotasi atau skala untuk menyampaikan informasi kepada penonton (Ian Crook & Peter Beare, 2017). Munculnya *Motion Graphic* merupakan perkembangan dari grafik digital dimana objek diam mulai digerakan. Penggunaan *Motion Graphic* awalnya digunakan sebagai media publikasi dan komersial, namun kemudian *Motion Graphic* mulai digunakan untuk pembuatan video animasi edukatif karena *Motion Graphic* dapat menyampaikan informasi dengan efektif kepada penonton.

Tokoh Animasi

Pada sebuah animasi, tokoh digunakan sebagai media untuk menggambarkan sebuah karakter kepada penonton (Danar, 2020). Tokoh pada animasi memiliki bentuk yang bermacam-macam dan semua objek bisa menjadi tokoh, baik objek hidup maupun objek tak hidup (Robert, 2012). Objek hidup meliputi manusia, hewan, dan tumbuhan, sedangkan tokoh tak hidup meliputi benda mati yang tidak bisa bergerak. Tokoh memiliki karakteristiknya masing-masing dan memiliki berbagai macam gaya yang ditentukan oleh pembuat animasi (Prasetyo & Alamin, 2017).

Video Edukatif

Video Edukatif merupakan sebuah video yang digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang berisi berbagai macam konten yang berhubungan dengan pendidikan dan ditujukan kepada siswa (Putri, Kuswandi & Susilaningsih, 2020). Menurut Hita, Shifa, dan Gumelar (2021), video edukatif direkomendasikan untuk digunakan sebagai media pembelajaran, khususnya bagi siswa-siswi sekolah dasar.

Pembuatan animasi edukatif sering kali menggunakan elemen visual yang menarik dan lebih bervariasi, yang disebabkan karena siswa-siswi sekolah dasar akan lebih tertarik untuk melihat visual yang menarik (Khomaidah & Harjono, 2019). Menurut Brame (2016), ada dua hal yang mempengaruhi pembuatan video edukatif akan menjadi efektif sebagai media edukatif. Pertama adalah dengan membuat video menjadi singkat dengan batas maksimal video di 6 menit. Yang kedua adalah dengan menggunakan tokoh yang berinteraksi dengan penonton dengan menarasikan informasi.

Sekolah Dasar

Menurut Evi (2020), sekolah dasar merupakan sebuah wadah bagi anak-anak usia 6-11 tahun untuk menerima dan mendapatkan pendidikan yang telah dirancang sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Siswa-siswi didik sekolah dasar akan menyelesaikan enam tahun pendidikan untuk menyelesaikan jenjang sekolah

dasar dimana mereka akan saling melakukan sosialisasi serta mendapatkan pengetahuan dan keterampilan (Marsiani dan Istikomah, 2020).

Permainan Congklak

Permainan congklak merupakan salah satu permainan anak tradisional yang ada di Indonesia (Saribu & Simanjuntak, 2018). Congklak merupakan permainan yang dimainkan oleh dua orang pemain dan menggunakan media papan congklak dan biji congklak untuk bermain. Permainan congklak ini bertujuan untuk melatih kemampuan matematika anak dalam berhitung.

Exaggeration

Menurut Gris, Rivera, & Novic (2015) teknik *exaggeration* adalah sebuah teknik dimana pergerakan seorang tokoh akan dlebih-lebihkan dari gerakan sesungguhnya. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan untuk memberikan daya tarik lebih pada sebuah gerakan, agar penonton akan melihat lebih seksama tentang gerakan yang dia lakukan.

Follow-through

Menurut Thomas dan Johnston (1995), *follow-through* merupakan gerakan tambahan yang diakibatkan dari gerakan utama yang berhenti. Gerakan ini menambahkan efek kartunis namun tetap nyata sesuai dengan gerakan aslinya.

2.2 TEORI PENDUKUNG

Kemampuan Kognitif Anak Sekolah Dasar

Pendidikan sekolah dasar merupakan hal yang sangat dibutuhkan oleh tumbuh kembang anak untuk mendapatkan edukasi (Sania & Neviarni, 2020). Kemampuan kognitif dari murid sekolah dasar masih lemah dalam hal berpikir, menganalisis, menghafal, dan kemampuan untuk memecahkan masalah (Oktavia, Neviarni & Irdamurni, 2021). Anak usia sekolah dasar masih susah memahami hal yang berhubungan dengan analisis dan mereka hanya bisa mempelajari suatu hal yang sudah pasti kebenarannya.